

# A lába kelt d'ezsma

avagy

Kaland a Kalandorkrónikák 2007 november havi fejezetéhez

# Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék.....	2
Előszó, Háttér.....	3
Történetünk előzményei.....	4
Helyzetbe kerülés.....	5
Ellenfél.....	6
Idővezetés.....	7
Konfliktus, Információk.....	8
Dezinformációk.....	9
Tesztmese tapasztalatok.....	10
Szereplők.....	11

## Igen - Előszó

Egy olyan derős történetet tart a kezében a kedves olvasó, amit egyaránt lehet a csapat ismeretében mesélni egy akciódús történetnek, éppen úgy, mint ahogy próbáltam teret hagyni a klasszikus szerepjátéknak, vagy az intrikának. Deklarált cél volt, hogy ne megköttesen a mesélő keze ezzel a történettel, hanem megannyi kis támaszt, kapaszkodót adjunk, amivel személyessé teheti játékosai számára a mesét.

Történetünk színhelye Erion, hogy színes és illusztris háttérrel biztosíthassunk mindazoknak, akik remélhetőleg élvezettel vetik majd magukat a népek olvasztótégelyébe, ebbe az ezerszínű forgatagba. A lentebb említett, gyakorlatilag esetlegesen kiragadott helyszínek mellett természetesen a lehetőségek széles tárházát nyújtja a mesélőnek Erion, ha olyan, irodalmi művekből már ismert desztinációkat óhajt meglátogatni a csapatával, mint a Függekert, vagy a Gólem Tere.

Ezen belül is a gorviki negyedben zajlanak többnyire az események, azon egyszerű oknál fogva, mert jól mesélhetőnek találom Ynev univerzumának ezen szegletét, és itt a leghitelesebb, hogy nem kapja fel senki a fejét egy kis utcai torzsalkodáson.

## Mikor - Háttér

Pyarron szerinti bizonyáranagyonsokat írunk – ehelyt elnézést is kérek nálam sokkal avatottabb szerepjátékos társaimtól hiányos ismereteimért, de vélhetőleg a Godorai Birodalom bukásának évszámát sem tudom fejből, pedig!

Amire a fenti évszámmal hivatkozni szerettem volna, hogy túl vagyunk a Dúláson, és túl a Manifesztációs Háború lezártaán, ahol ugye amund kollegáink nem könyvelhettek el túl sok babért. Ez csak annyiban befolyásolja a kalandot, hogy egy háború utáni, újjáépítések kezdetén lévő, gyakorlatilag hurráoptimista közhangulatban lehet mesélni, ahol sokan próbálnak majd a kecsegtető beruházásokból részesedni.

Folyamatos a migráció a háború által meggyötört területek felé. Dzsad és gorviki házak, családok, klánok költöznek vissza szülőföldjükre, hogy a fellendülő gazdasági környezetben próbáljanak szerencsét. Ezzel párhuzamosan mesés híreket lehet hallani a lerombolt városok helyén gombamód szaporodó palotákról, égisz erőcsodatornyokról, az amundok által szélnek eresztett varázslatos teremtményekről,

aranyból hátrahagyott piramisokról...meg amiről ilyenkor szokás. A gazdasági fellendülésnél szokásos hatásokat tartanám célszerűnek érzékeltetni, mint:

- Növekvő élelmiszer árak – folyamatos a kivétel – *má' megen drágább a sör!!*
- Csökkenő munkanélküliség – ugye a piac szívja fel a kevésbé szakembereket is – *némmá, ez is dógozik?*
- Bizonyos iparcikkekből kialakulhat átmeneti hiány – folyamatos az export – *mia, hogy nincsen kapa?!*

### **Hol - Történetünk szűken vett háttéré, illetve előzményei**

Erion hercege öt évente minden kerületben új adóbérlőt választ. ( *Ha valakinek nem lenne meg, mi az az adóbérlés, akkor javaslom az alábbi linket tanulmányozásra! <http://terebess.hu/keletkultinfo/lexikon/iszlam.html> Legalábbis én máshol nem találtam erről a weben bővebbet. )*

A választásnál a személyes kapcsolatokon túl a felajánlott összeg dönt. Az elmúlt öt cikusból, azaz huszonöt évben ezt az Orfeo család nyerte. Teljesen nyilvánvalóan azért mert ők ajánlották a legtöbbet érte, illetve ők látszottak elég stabilnak ahhoz, hogy be is hajtsák az adókat. *Ha esetleg erről eddig nem esett említés, akkor a munkát erősen ihlette a „Lágy szélben, lazacszín hold alatt“ című novella, ami az Erioni Regék valamelyik kötetében fellelhető. Igaz, ott csak utalás van a gorviki famíliák között feszülő ellentétre, továbbá most nem feltétlenül bukkannak fel enoszukei mellékszereplők, de bizonytalán kiváló segítséget nyújthat a kiadvány áttanulmányozása a hangulat megteremtéséhez.*

Most viszont fordult a kocka, tavasszal a Primo család nyerte a gorviki kerület adóbérlését. Nem tudható, hogy ezt hogyan sikerült nekik elérni. Vélhetőleg éhesebben voltak, mint a versenytársak, és egyszerűen hajlandóak voltak többet fizetni érte.

Az Orfeo család, hogy visszanyerje a jogot, megpróbálja bebizonyítani a Primo család alkalmatlanságát. Persze, nyilvánosan ezt nem tehetik meg, hiszen akkor rögtön megkérdőjeleznék magának erion hercegének a kérdésben való kompetenciáját, ami ugye még itt is rossz ómennek számít.

Így aztán teljesen fű alatt, azaz titokban megállapodik az erigowból áttelepült Crevan klánnal, hogy átadja a dézsma megcsapolásához szükséges információkat, ha - időben mozdulnak. Egyrészt huszonöt év alatt egészen pontosan megtudta, hogy melyik adófizetője hogyan őrzi a pénzét. Másfelől pedig ha a Primo család rögtön az első körben kudarcot vall, mint adóbérlő, akkor a vélhetőleg sebtiben kiosztásra kerülő pozícióért jobb eséllyel verseng az Orfeo család.

### **Mi - Hogyan kerülnek a karakterek helyzetbe?**

Erion hercege tudomást szerez arról, hogy az újdonsült adóbérlője nem remekel új szerepében, és bizonytalán kíváncsi lesz, hogy mi történik. Nyilván iküldi a saját vizitátorait is, hogy szedjenek össze híreket. DE! A saját embereinek más érdekeik vannak, mint a karaktereknek, és nyilván érdekes plusz információkat fognak tudni szolgáltatni. Úgy tekint rájuk a herceg, mint a kedvenc magánnyomozóira.

Kalandunk kezdetén a csapat éppen Torozon tavernájában élvezi jól megérdemelt pihenését, amikor jön egy értesítés a Hercegtől, hogy nemsokára felkeresi őket itt, és egy kisebb megbízást adna nekik. Nézzenek már utána, hogy miért nem fizetnek a családok adót a gorkivi negyedben! Egy napi munkáért ötven aranyat plusz költségterítést ajánl. Emellett kapnak hercegi medált, ami bizonyos előjogokat biztosít a számukra melyek:

- Ingyenes térkapu, bérbatár, hajó és csónakhasználat Erionon belül
- Szállás és koszt a hercegi kastélyban
- Passzív együttműködési hajlandóság a városőrség részéről, azaz nem fognak helyettük semmit megcsinálni, de beszámoltathatják a poroszlókat

Ha ez sikerült, akkor várja őket a ma esti bálra, ahol be is számolhatnak az eredményeikről.

## Ők - Hogyan dolgozik az ellenfél?

Viszonylag fontos része a modulnak – na ezt is most írtam le először – hogy mi mentén, hogyan is dolgozik a másik oldalon álló csapat! Előljáróban szeretném leszögezni, hogy tolvajokról beszélünk. Ésszel dolgoznak, és ha megszorulnak akkor sem fognak fegyverhez nyúlni. Akkor inkább hagyják veszni az egészét a fenébe, annyit nem ér, hogy legyilkoltassák magukat. Ha láttátok a Tolvajtempó c. Nick Cage eposzt, akkor szerintem egész jó képünk van arról hogy miről is beszélek. Ugyan van harcosuk, és van varázslójuk, de egészen addig, amíg nincsen közvetlen életveszély, egyikük sem fog támadólag fellépni. Az ellencsapat átlagos intelligenciája az itt használt huszas skálán is tizenhét. Kimagaslóan okos Mirabell, Delaney és Elyakim, ráadásul az első kettő még rutinos is. Ha egy mód van rá, akkor TÁRGYALNI fognak. Ezt azért írom nagybetűvel, mert kihívás a kalandmesternek. Nem szalad az njk, oszt lehentelteti magát, hanem gondolkodik, és megpróbál olyan ajánlatot tenni a partinak – már ha eljutunk odáig – hogy az fair deal legyen. Persze, ha a parti megeszi, hogy Mirabell örök hűséget fogad, akkor ugye. Tehát a cél – a vérontás nélküli követhetetlen rablás – megvalósításához szolgáló, kimunkált folyamat a következő.

A tolvajok, miután tisztában vannak a védművekkel, a következők alapján járnak el:

1. Mirabell megjelenik a dzsenn mentalistával, és a kulcsfigurával találkozik, van ajánlólevele - most hamisították, külhoni kereskedelmi házra hivatkozik, de teljesen lényegtelen, mert a címzett valós

2. A mentalista leszedi az aládozat pszi védelmét

3. Mirabell szerelem bűbájt alkalmaz, majd bepakolja a bérbatárba, és egy két-három órán keresztül lefoglalja a családfőt, és elszedi tőle a szükséges kellékeket.

4. Delaney a tolvajokkal visszatér, felveszi a célalak külsejét, majd kikapcsolja a védműveket, és már lóg is el a pénzzel.

5. Az érkező családfő csak arra emlékszik – miután a nem kívánt emlékeit törlik - , hogy egy fergeteges menetet zavart le egy hintóban egy nővel, akinek a nevét sem tudja.

Teljesen nyilvánvalóan a megzavarodott házfő előbb megpróbál magához

térni, majd kiküldeni a saját embereit, már amikor észreveszi, hogy nem tudja befizetni az adót. Eddigre viszont az ellencsapat, saját tervei szerint már árkon-bokron túl van.

### **Idővezetés**

-1 nap délelőtt – Mirabell lesújt a Colombano klánra

A ház pénztárához a kincstárnok fér hozzá – Fedele, egy erősen vallásos pénzügyőr.

A kincstár védelme katonák és védómágia – csak a kincstárnok – saját mágikus kosfejes amulettjét felmutatva – miközben citálja a jelszót

-1 nap délután – Mirabell kifosztja a Estachio házat

A ház pénztárához a családfő fér hozzá – Erminio, kiélt, opportunista gazember.

A kincstár védelme, alagsor, erősen téveszthető fordulókkal, csapdákkal, két elit katonával a bejáratnál, páncélozott ajtó, mágikus kulccsal

0 nap, reggel hét – a herceg felkéri a csapatot, hogy lennének szívesek utánanézni, hogy a fenti két ház miért vonakodik befizetni az esedékes adót. Innen kezdenek el nyomozni a karakterek. Gondolom először elmennek az érintett családokhoz beszélgetni.

0 nap kora délután – bepróbálják a Drago házat

0 nap este – Baldovino ház van soron

0 nap késő este, az alkonyat utáni harmadik órában – hercegi bál

## Konfliktus

A történet csúcspontja, amikor a csapat utoléri a tolvajokat, és helyzetbe kényszeríti őket. Ez szerintem két módon történhet meg

- Rájönnek, hogy a tolvajok a Rotundában laknak és utánuk mennek
- Rájönnek, hogy még két ház fog most adót fizetni, és csapdát állítanak az egyiknél

Bárhogyan is, ez a katharzis maga, amikor szemtől-szemben a gaz elkövetőkkel. Hogy itt aztán a mézárulás, vagy a közös útra lépés, vagy az alku...teljesen csapat függő.

## Információk

Létfontosságú, hogy az Estachio és a Colombano házban történt beszélgetésük során olyan információkhoz jussanak, amikből nemcsak körvonalazódik az ellencsapat, hanem esélyük van arra, hogy utolérjék őket. Az én meglátásom szerint a tolvajok olyan gyorsan mozognak, hogy ha a jk-k külsős erőforrásokra próbálnak támaszkodni – helyi tolvajok, koldusok, fejdázók – elpuskásszák a rendelkezésre álló időt. Amennyiben beszélnek a fentiekkel, úgy:

- Arcra beazonosíthatják Mirabellit
- Beazonosíthatják a batárt, mivel közlekedett - innen csak egy lépés megtalálni a kocsist – majd meggyőzni, és eljutni a Rotundához
- Arcra azonosíthatják Elyakimot, mint a hölgy tanácsadóját
- Arcra azonosíthatják Kathelt, mint kocsikísérőt
- Találhatnak Mirabelltől keszkenőt, és akkor szimpatikus mágia
- Rájöhetnek, hogy NEM volt sem frontális a támadás, sem pedig véletlenszerű. Az elkövetők jöttek, láttak, és mindent zsebre vágtak...mégpedig jókor.
- Elbeszélgetve az illetékesekkel, megkaphatják az információt, hogy még két ház fogja az adóját ma befizetni, illetve, hogy melyek azok



## Dezinformációk, pletykák

Mint minden klasszikus „nyomozós“ történetnél, itt sem mellékelhetjük az olyan kis tévösvényeket, amelyek színezik a kalandot. Az előszónál említett gazdasági hatásokat mindenféleképp érdemes megpendíteni a lentieken kívül. Lássuk tehát!

- Gyilkosság történt a negyed határán – gorviki negyed, mikor nem történt?
- Nagy leszámolás készül az Orfeo család ellen – naná, biztosan rengeteg a haragosuk, ha ők voltak a helyi apéh negyed évszázadig
- Drágul a búza – ez a kedvencem
- A Primo család fejének új, vörös hajú szeretője van – véletlen, de ezzel gonoszul le lehet őket terelni a történetről

## Tapasztalatok a tesztmeséről

Teljesen természetesen összeültünk, és megpróbáltuk lejátszani a kalandot, és a következőket kellett tapasztalni

- Az illusztris helyszínek, illetve Erion maga képes nagyon időtrabló módon lekötni a játékosokat. Ez otthon nem feltétlenül probléma, de találkozón, ahol ketyeg a vekker, ott esetleg.
- Torozon taverája az élmények kifogyhatatlan forrása, pedig esküszöm semmi különlegeset nem meséltem bele...egyszerűen a tudat, hogy ez itt már maga Torozon
- Négy óra alatt csak egy családdal sikerült beszélniük
- A Herceg intrója és a megbízás vitte el a játékidő felét, hogy „Úristen, hogyan fogadjuk a Herceget!”
- Nem meséltem mellékszálakat és nem meséltem side-questeket

Mindent összefoglalva, azt hiszem, hogy a tempós haladás érdekében áldozhatunk a hangulatból, remélve, hogy Erion elviszi a hátán, és nyugodtan vágjatok ki a történetből részeket, inkább, minthogy félbehagyják a mesét!

## A többiek - Szereplők

**Erion hercege – Johannes Felipe, ezen a néven a harmadik.** Egy öreg és kedves, uralkodásban megfáradt, ámde életvidám uralkodóról beszélünk, akinek legfőbb vágya, hogy egy békés, prosperáló és virágzó várost hagyjon fiára, negyedik Johannes Felipére, aki ezidőben még a Sigranomói Egyetem ódon falai között sajátítja el mindazt, amit egy leendő hercegnek illik elsajátítania.

Orfeo család

Primo család

Colombano klán – helyi bérkatonákat képeznek ki egy, Eriontól nem messze eső telepükön.

Estachio család - uzsorahitel

Drago ház

Baldovino ház

Crevan klán

Colm - tolvaj

Colmghall - tolvaj

Mirabell – boszorkány

Elyakim – dzsenn mentalista

Delaney – bárd

Kathel – verőember, kiöregedett gradiátor, ő az egyetlen „izom“ a csapatban